Franklin®
Electronic Publishers

Spelling Ace®

MANUAL DEL USUARIO

S-100

Introducción

¡Felicitaciones! Ahora es dueño de un potente revisor de ortografía que puede usar en casa, en el trabajo o en la escuela. Al usar el nuevo *Spelling Ace* podrá

- corregir y revisar la ortografía,
- buscar letras faltantes en palabras,
- buscar prefijos, sufijos y otras partes de palabras,
- buscar palabras que con frecuencia la gente confunde,
- producir palabras a partir de letras y
- divertirse con juegos estimulantes y educativos.

Para aprender cómo hacerlo, siga los pasos en este Manual del Usuario, usando los ejemplos mostrados o las palabras que le interesan.

Para aprender incluso más, lea también los consejos especiales como el presentado a continuación.

✓ Para cambiar el contraste

Para ajustar el contraste de la pantalla de *Spelling Ace*, primero enciéndalo y oprima CLEAR. Luego oprima ⇩ o ⇧ repetidamente hasta que le convenga el contraste.

Guía a las teclas

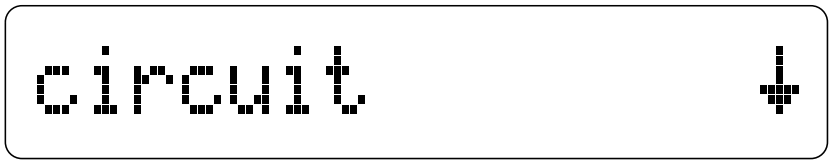
BACK	Retroceder (v.g., borrar una letra).
BUILD	Formar palabras a partir de letras.
CLEAR	Despejar a *Ready for word* (listo para una palabra).
CONF	Visualizar *Confusables*® (los homónimos) que haya.
DEMO	Visualizar una demostración breve.
ENTER	Registrar una palabra o seleccionar un objeto.
GAMES	Visualizar los juegos.
HELP	Visualizar un mensaje de ayuda.
ON/OFF	Encender o apagar Spelling Ace.
	Recorrer hacia la izquierda, o borrar letras ya escritas.
	Recorrer hacia arriba, o escribir un apóstrofo.
	Recorrer hacia abajo, o escribir un punto.
	Recorrer hacia la derecha o escribir un espacio.
?	Escribir un **?** que represente una letra. Durante un juego, revelar una palabra.
✻	Escribir un ✻ para que represente a una serie de letras. Durante un juego, revelar una lista.

Para buscar la ortografía

Es fácil revisar o corregir la ortografía. Cuando usted registra una palabra correcta, aparece una lista de palabras similares. Cuando registra una palabra mal escrita, aparece una lista de correcciones. Siga los pasos siguientes.

1. Escriba una palabra. Para borrar, oprima ⇦ o BACK.

2. Oprima ENTER.



La flecha destellante indica que hay más palabras.

3. Oprima ⇩ repetidamente para ver más palabras.

Para ver incluso más correcciones, oprima ENTER dos veces.

4. Cuando haya terminado, oprima CLEAR.

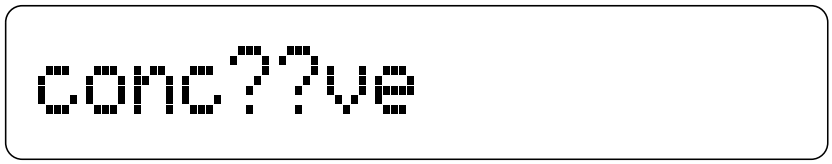
✓ Para ver una demostración.

Para ver una demostración breve de lo que puede hacer *Spelling Ace*, oprima **DEMO.**
Para detener la demostración, oprima CLEAR.

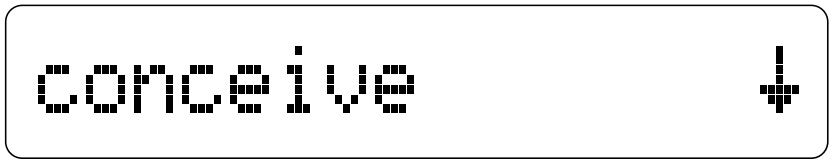
Cómo buscar letras en las palabra

Si no está seguro de la ortografía de una palabra, escriba un signo de interrogación en el lugar de cada letra desconocida. Aparece una lista de palabras correspondientes.

1. Escriba una palabra con signos de interrogación reemplazando letras.



2. Oprima ENTER.



3. Oprima ⇩ para ver más palabras correspondientes.

4. Cuando haya terminado, oprima CLEAR.

✓ Siempre hay ayuda al alcance.

Puede ver un mensaje de ayuda en casi toda pantalla si oprime HELP. Para salir del mensaje de ayuda, oprima **BACK.**

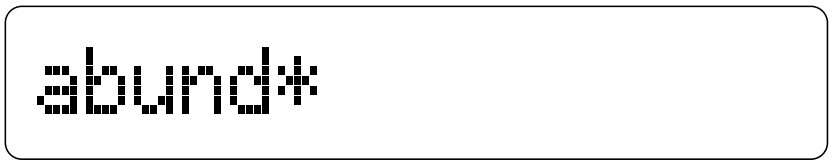
✓ Para reanudar donde estaba

Si olvida apagar a *Spelling Ace*, éste se apaga automáticamente en eso de dos minutos. Cuando lo vuelva a encender, aparece la última pantalla que había.

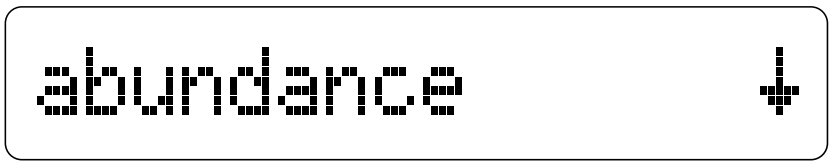
Cómo buscar partes de palabras

Al escribir asteriscos en la palabra, puede buscar prefijos, sufijos y otras partes de palabras. Cada asterisco puede representar cualquier serie de letras.

1. Escriba una palabra con un mínimo de un asterisco.



2. Oprima ENTER.



3. Oprima ⇩ para ver más palabras correspondientes.

4. Cuando haya terminado, oprima CLEAR.

✓ Consejos para encontrar letras

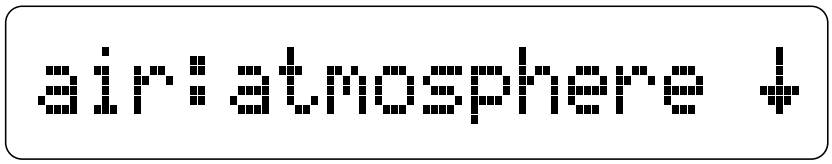
- En una palabra puede escribir signos de interrogación y asteriscos.
- Puede escribir asteriscos al inicio de la palabra, pero *Spelling Ace* se demoraría un rato buscando las correspondencias.
- Puede usar signos de interrogación para ayudarse a resolver crucigramas y juegos de palabras similares, si los escribe en vez de las letras faltantes.

Cómo ver los Confusables®

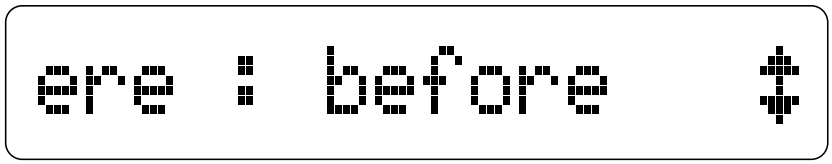
Los Confusables son palabras que se pronuncian del mismo modo aunque su ortografía difiera. Cuando destella un signo de interrogación a la derecha de una palabra en la lista, esa palabra tiene Confusables. Pruebe el ejemplo siguiente.

1. Escriba *air* y oprima ENTER.

2. Oprima CONF.



3. Oprima ⇩ repetidamente para ver más.



4. Cuando haya terminado, oprima CLEAR.

✓ Forma rápida de ver los Confusables

Sencillamente escriba una palabra y oprima CONF. De haberlos, aparecerán sus Confusables.

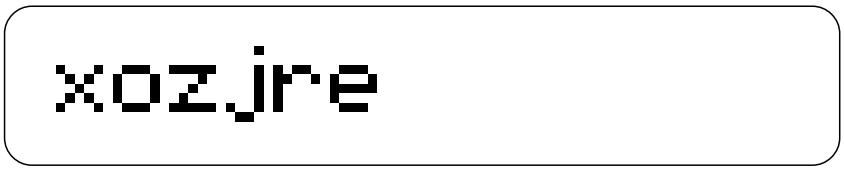
✓ Cómo ver palabras largas

Algunas de las palabras en las listas son demasiado largas para que quepan en la pantalla. Para ver toda la palabra, oprima ENTER. El resto de la palabra recorrerá automáticamente en la pantalla.

Cómo formar palabras a partir de letras

Para ayudar a resolver anagramas y juegos de palabras similares, usted puede formar palabras a partir de letras usando la tecla BUILD.

1. Escriba las letras



2. Oprima BUILD.

3. Oprima ⇩ para ver más palabras.

4. Oprima CLEAR.

✓ Cómo escribir el puntaje

Para buscar la ortografía no hay que escribir los signos de puntuación.

Pero si desea escribir un apóstrofo en una palabra, oprima ⇧ Para escribir un punto, oprima ⇩. Los signos de puntuación no pueden comenzar la palabra.

Cómo jugar *Hangman*

En *Hangman* (El Ahorcado), se intenta adivinar las palabras incógnitas.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Oprima ⇩ o ⇧ hasta que vea *Hangman* y oprima ENTER.**
3. **Oprima ⇩ o ⇧ y luego oprima ENTER para seleccionar un nivel de destreza.**

palabra incógnita ocurrencias restantes

4. **Escriba las letras que usted cree que la palabra contiene.**

5. **Oprima ENTER o ✻ para revelar una letra.**
6. **Oprima ? para revelar una palabra.**
7. **Oprima ENTER para volver a jugar.**

✓ Cómo comprender los niveles de destreza

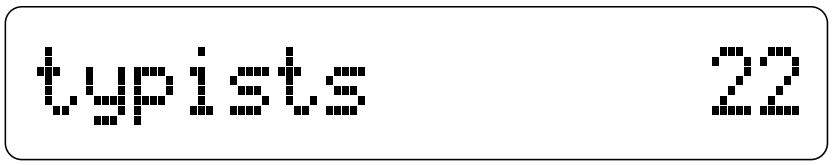
Los niveles de destreza cambian el número de ocurrencias en *Hangman*, el largo mínimo de la palabra en *Anagrams* (anagramas), la cantidad de letras en *Word Jumble* (*sopa de letras*) y la velocidad de *Flashcards* (relámpagos) y *Word Blaster* (cazapalabras).

Cómo jugar *Anagrams*

Anagrams (anagramas) le desafía a encontrar los anagramas de las palabras. Un anagrama es una palabra formada de la totalidad o parte de las letras de otra palabra.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Oprima ⇩ o ⇧ hasta que vea *Anagrams* y oprima ENTER.**
3. **Oprima ⇩ o ⇧ hasta y luego oprima ENTER para seleccionar un nivel de destreza.**

   El tamaño mínimo (*Min size*) es la cantidad mínima de letras que pueden contener los anagramas.



palabra — anagramas que hay

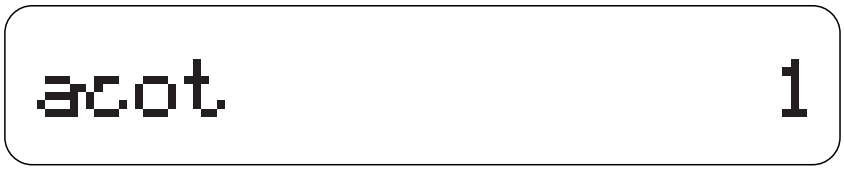
4. **Escriba un anagrama y luego oprima ENTER.**

   Si el anagrama es correcto, aparece *OK*.
5. **Registre más anagramas.**
6. **Oprima ✻ para mezclar las letras.**
7. **Oprima ⇧ para ver los anagramas usados.**
8. **Oprima ? y luego ⇩ repetidamente para revelar todos los anagramas.**
9. **Oprima ENTER para otra jugada.**

Cómo jugar *Word Jumble*

En *Word Jumble* (Sopa de Letras) usted trata de descifrar la transposición de las letras de las palabras.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Oprima ⇩ o ⇧ hasta que vea *Word Jumble* y oprima ENTER.**
3. **Oprima ⇩ o ⇧ y luego oprima ENTER para seleccionar un nivel de destreza.**



letras transpuestas cantidad de palabras

4. **Oprima ENTER para volver a transponer las letras.**
5. **Escriba una palabra y oprima ENTER.**
   U oprima ? para revelar la(s) palabra(s).
6. **Oprima ENTER para otra jugada.**

✓ User Hangman (el ahorcado del usuario) y User Anagrams (anagramas del usuario)

Los juegos *User Hangman* y *User Anagrams* se juegan de la misma forma que *Hangman* y *Anagrams*, excepto que antes de cada jugada usted tiene que registrar una palabra con la cual jugar. Puede usar estos juegos para desafiar a sus amigos.

Cómo jugar los demás juegos

Word Blaster™ (cazapalabras)

Word Blaster le reta a adivinar las palabras antes de que estén totalmente escritas.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Seleccione *Word Blaster* y un nivel de destreza.**

   Las letras empiezan a reemplazar los signos de interrogación
3. **Oprima ENTER para detener la escritura.**
4. **Escriba lo que a usted se le ocurra y oprima ENTER.**
5. **Oprima ENTER para otra jugada.**

Flashcards (relámpagos)

En *Flashcards* usted trata de memorizar y escribir las palabras que aparecen en la pantalla.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Seleccione *Flashcards* y un nivel de destreza.**

   Aparece momentáneamente una palabra.
3. **Oprima * para volver a ver la palabra.**
4. **Escriba la palabra y oprima ENTER.**

   U oprima ? para revelar la palabra y terminar la jugada.
5. **Oprima ENTER para otra jugada.**

Información sobre el producto

Cambio de la pila

Este *Spelling Ace* usa una pila de litio de 3 voltios CR2032. Si hay que cambiarla, use un destornillador pequeño para quitar la tapa trasera de *Spelling Ace*. Entonces, instale una pila nueva, con el signo de más hacia usted, y vuelva a poner la tapa.

Limpieza y almacenamiento

Para limpiar *Spelling Ace*, rocíe un limpiavidrios suave en un paño y limpie la superficie. No rocíe líquidos directamente sobre *Spelling Ace*. No use ni almacene *Spelling Ace* en condiciones extremas o prolongadas de calor, frío humedad ni en otras condiciones adversas.

Servicio al cliente

Si tiene cualquier problema con su unidad, consulte la garantía limitada. Si compró la unidad fuera de Estados Unidos, comuníquese con el lugar en que la compró para pedir información acerca de la garantía o de reparaciones.

Aviso referente a la FCC

Cumple con los límites para dispositivos computadores de Clase B conforme con la Subparte B de la Parte 15 de las Reglas de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) este aparato no podrá ocasionar interferencia nociva; y (2) este aparato deberá aceptar toda interferencia que reciba, incluso interferencia que ocasione una operación indeseable.

Copyrights, patentes y marcas de fábrica

©1995 por Franklin Electronic Publishers, Inc.
Burlington, N.J. 08016-4907 USA. Todos los derechos reservados.

Spelling Ace y *Confusables* son marcas de fábrica registradas de Franklin. *Word Blaster* es marca de fábrica de Franklin.

PATENTES DE EE.UU.: 4,490,811, 4,830,618, 4,891,775, 5,113,340, 5,218,536, 5,396,606.
PATENTE EUROPEA 0 136 379. Patentes pendientes.
ISBN 1-56712-071-7

Garantía limitada (EE.UU. solamente)

Franklin Electronic Publishers, Inc. (“Franklin”) le garantiza al usuario final que este producto no tendrá defectos en materiales ni mano de obra durante UN AÑO a partir de la fecha de la compra original al detal, cual comprobada por el recibo de venta. Al detectar un defecto, el usuario final deberá remitir este producto (pagando los gastos de transporte) ya sea al concesionario donde lo compró o directamente a Franklin a la dirección indicada abajo. Cada producto remitido debe incluir el nombre, la dirección y el teléfono del usuario, así como una breve descripción de la índole del defecto y una copia del recibo de venta que comprueba la fecha de la compra original al detal. Franklin, a opción de Franklin, reparará o cambiará el producto sin cargo adicional alguno para el usuario final cuando Franklin determine, a discreción exclusiva de Franklin, que el producto estaba defectuoso y que el defecto surgió durante la duración de esta garantía limitada. Adjunte un cheque o giro de dinero de $3.00 para Franklin Electronic Publishers, Inc., a fin de cubrir el envío y manejo.

Esta garantía no corresponde si, a discreción exclusiva de Franklin, el producto fue alterado, dañado por accidente, abusado, mal usado o mal aplicado, o como resultado de servicios prestados o de modificaciones por parte de cualquiera, inclusive otro concesionario, que no sea Franklin. FRANKLIN NO SERÁ RESPONSABLE DE FORMA ALGUNA POR LOS SERVICIOS PRESTADOS O LAS MODIFICACIONES AL PRODUCTO POR PARTE DE CUALQUIERA, INCLUSIVE OTRO CONCESIONARIO, QUE NO SEA FRANKLIN.

Esta garantía corresponde sólo a los productos fabricados por o para FRANKLIN. Esta garantía no cubre las pilas, la corrosión, ni los contactos de las pilas, así como tampoco los daños causados por las pilas.

TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO, SERÁN LIMITADAS ESTRICTAMENTE EN SU DURACIÓN A LA GARANTÍA EXPLÍCITA ESTIPULADA PRECEDENTEMENTE, ES DECIR, DE UN AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE LA COMPRA ORIGINAL AL DETAL.

LA GARANTÍA Y EL RECURSO ESTIPULADOS PRECEDENTEMENTE SON
EL RECURSO ÚNICO Y EXCLUSIVO DEL COMPRADOR AL DETAL Y DEL USUARIO FINAL EN LO RELACIONADO CON LA FABRICACIÓN, VENTA O USO DE ESTE PRODUCTO, Y SON EN VEZ DE TODAS LOS DEMÁS RECURSOS O GARANTÍAS, ESCRITAS O VERBALES, IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. NINGÚN CONCESIONARIO, AGENTE O EMPLEADO DE FRANKLIN ESTÁ AUTORIZADO PARA DAR GARANTÍAS ADICIONALES EN LO REFERENTE NI PARA HACER MODIFICACIONES O PRÓRROGAS A ESTA GARANTÍA EXPLÍCITA.

FRANKLIN NO SERÁ RESPONSABLE EN CUANTO A DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DEL INCUMPLIMIENTO DE UNA GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, NI EN RELACIÓN CON LA FABRICACIÓN, VENTA O USO DE ESTE PRODUCTO BAJO LA TEORÍA DE DERECHO QUE SEA, Y DICHOS DAÑOS INCLUIRÁN, AUNQUE SIN LIMITARSE A ELLO, GANANCIAS PERDIDAS, DAÑOS A LA PROPIEDAD O POR LESIONES PERSONALES (AUNQUE SÓLO EN LA MEDIDA QUE LO PERMITE LA LEY). A MENOS QUE DE OTRA FORMA SE CONTRAVENGA LA LEY VIGENTE, LA RESPONSABILIDAD CIVIL DE FRANKLIN DE NINGUNA FORMA EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO EN CONCEPTO DEL PRODUCTO SUPUESTAMENTE DEFECTUOSO.

Esta garantía no corresponderá en la medida en que la ejecución de cualquiera de sus disposiciones esté prohibida por la ley vigente. Esta garantía le concede derechos específicos; es posible que además tenga derechos adicionales que varían de un estado a otro. Ciertos estados no permiten la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes ni la limitación en lo referente a la duración de una garantía implícita y por ello es posible que no le corresponda la limitación o exclusión precedente. Adjunte un cheque o giro de dinero de $3.00 para envío y manejo a:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.
ATTENTION: SERVICE DEPARTMENT
ONE FRANKLIN PLAZA
BURLINGTON, NEW JERSEY 08016-4907

FPS-28087-00
PN 7201115 Rev. A